

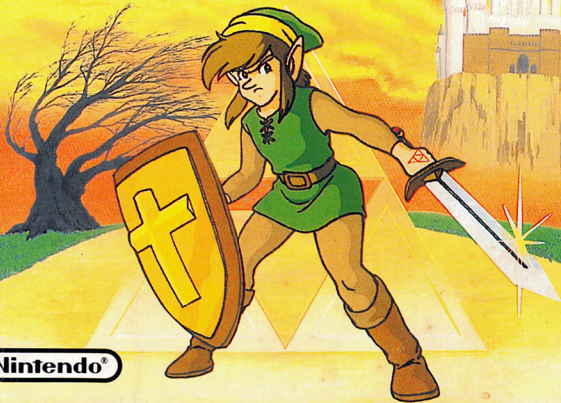


DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

FMC-LNK

THE LEGEND OF ZELDA 2

リンクの冒険™



Nintendo®

ディスクカードを書き換えたキミのための

じょうずなシールめがた



1 まずディスクカードにはつてある書き換え前のシールをきれいにはがしてください。



2 次に右ページのディスクカード用の四角いシールを1枚、はがし取ってください。



3 SIDE AとSIDE Bをよく確かめて、

決められた位置に隅をきちんと合わせてはろう。



4 もう1枚も同じようにしてディスクカードの反対の面にきちんとはれば

完成です。

注意!

ディスクカード用のシール以外は、自由に使ってください。ただしこのシールをディスクカードにはると、ディスクドライブの故障の原因となりますので、絶対にやめてください。



5 念のためにシールの四隅をもう1度押さ

えて、めくれたりしないようにすればOKだ。

リンクの冒険

ぼうけん サイド エーよう
▼リンクの冒険 SIDE A用シール



ファミリーコンピュータ ディスク システム

SIDE

A

THE LEGEND OF ZELDA 2

リンクの冒険™

© 1987 Nintendo

FMC-LNK

ぼうけん サイド ビーよう
▼リンクの冒険 SIDE B用シール



ファミリーコンピュータ ディスク システム

SIDE

B

THE LEGEND OF ZELDA 2

リンクの冒険™

© 1987 Nintendo

FMC-LNK



THE LEGEND OF ZELDA 2

リンクの冒険TM

- リンクはガノンとの激しい戦闘の末、ついにガノンを倒し、トライフォースを取り戻し、ゼルタ姫を救い出しました。
- しかし、本当にすべてが終わったのでしょうか。
- それから季節が何度かめぐりました。



- リンクの冒険・ストーリー..... 5
- ハイラルの土地へ、リンクは再び旅立った..... 18
- 「リンクの冒険」第3のトライフォースを求めて..... 22
- キミのリンクの冒険のためのゲームデータ&マニュアル..... 42
- これだけは覚えておいてほしい注意事項..... 50



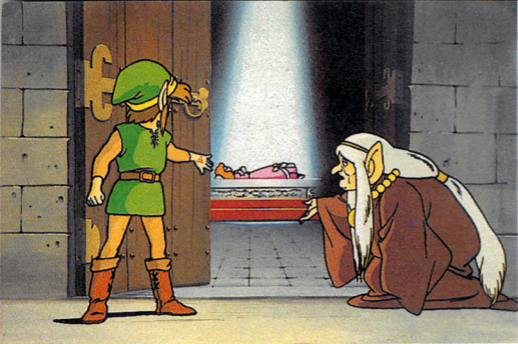
ハイラルは荒廢こうはいの一途いつとをたどる一方いつぱうでした。ガノンの邪じや悪あくな心こころの残のこした力ちからが、ハイラルの秩序ちつじよをすっかり乱みだして
たのです。そのうえ、ガノンが倒たおされたあとも、その一部いちぶ
の手下てしたたちはハイラルにのこ残り、ガノンふっかつ復活きかいの機会きかいをうかが
っていました。

復活ふっかつの鍵かぎ、それはガノンを倒たおした者もの——リンクの血ちで
した。リンクをいけにえにし、その血ちを灰はいになったガノンに
ふりかけることにより、ガノンふっかつは復活きかいするのです。



いっぽうリンクは、この小王国に残り、ハイラルの復興に力を貸していましたが、状況はよくありませんでした。

そんなある日、16歳の誕生日を迎えたリンクの左手の甲に、不思議なあざが浮き出てきたのです。そのあざは、まるで王国の紋章のようでした。気になったリンクは、ゼルダ姫の乳母である、インパの元にでかけました。あざを見たインパは、驚き、あわてふためきましたが、冷静さを取り戻すと、リンクを北の城に連れていきました。



きた しろ 北の城には、開か^あずの扉^{とびら}というものがあり、その開^あけ方^{かた}を知^しっているのは、代^{だい}々^{だい}王^{おう}家^けに仕^{つか}えるインパの家^か系^{けい}を継^つぐ者^{もの}だけでした。インパはリンクの左^{ひだり}手^てをとると、その扉^{とびら}に手^ての甲^{こう}を押し^おし当^あてました。

するとどうでしょう。錠^{じょう}前^{まえ}のはずれる音^{おと}がして、扉^{とびら}がきしみながらゆっくりと開^{ひら}いていくではありませんか。そして、その部^へ屋^やの中央^{ちゆうおう}には、大^{おお}きな祭^{さい}壇^{だん}があり、そこには美^{うつく}しい女^{じよ}性^{せい}が横^{よこ}たわっていたのです。

「あのおかたが、初^{しよ}代^{だい}ゼルダ^{ひめ}姫^{ひめ}じゃよ」

インパはおちついた口^く調^{きょう}で話^{はな}しはじめました。



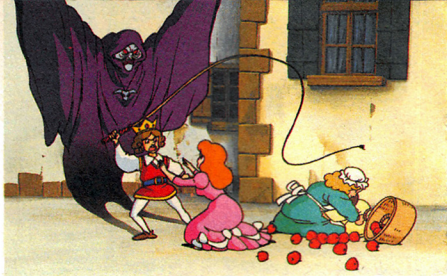
「リンク、お
まえにハイラ
ルに伝^{つた}わる『ゼ
ルダの伝^{でんせつ}説』
を語^{かた}らねばな
らない時^{とき}がき
たようじゃ。
昔^{むかし}、まだハ
イラルが1つ

の国^{くに}だったころ、偉大^{いだい}なる王^{おう}がトライフォースを使^{つか}って、ハイラルの秩序^{ちつじよ}を保^{たも}っておったそうじゃ。しかし王^{おう}もまた人^{ひと}の子^こ、寿命^{じゆみゆう}尽きて亡^なくなられた。そして、この国^{くに}の王子^{おうじ}が次の国王^{こくおう}となり、そのすべて^{すべて}を受け継^つぐはずだったのじゃが、トライフォースだけは不完全^{ふかんぜん}にしか受け継^つぐことができなかつたのじゃ。

王子^{おうじ}はその足り^{たり}ないものを求^{もと}めて、ありとあらゆる所^{ところ}を捜^{さが}したが、なかなか見^みつからなかつた。

そんな時^{とき}、王^{おう}の側近^{そつきん}の魔術師^{まじゆし}が思^{おも}わぬ知^しらせをもつてきたのじゃ」

「魔術師は、
どうやら王は
死ぬ前に、こ
の王子の妹の
初代ゼルダ姫
だけにトライ
フォースにつ
いての何かを
しゃべったと



いうのじゃ。さっそく王子はゼルダ姫を問い詰めたのじゃが、姫は決して口を割ろうとはしなかった。いっこうに聞き出すことのできない王子にかわり、今度は魔術師が、しゃべらないのなら永遠に眠り続ける魔法をかけるとおどかしたが、それでも姫は、しゃべろうとはしなかったのじゃ。

業を煮やした魔術師は、本当に魔法をかけようとし、おどろいた王子は、呪文を唱えるのをやめさせようとしたが、魔術師は王子をはじきとばし、さらに呪文を唱え続け、そしてとうとう呪文を全部唱え終えてしまったのじゃ。ゼルダ姫は、その場に崩れ落ち、いつ覚めるともない眠りに入ってしまった。と同時に、魔術師もその場に倒れ、絶命していたそうじゃ」



「王子は大きい
に嘆き悲しみ、
ゼルダ姫をこ
の部屋に置い
たのじゃ。い
つかきっとよ
みがえること
を願ってな。

そして、こ

の悲劇を二度と忘れぬようにと、代々王家に生まれる女の子には、必ず『ゼルダ』と名づけるように命じなされたのじゃ」

インパは、ゼルダ姫の眠る祭壇の横の台の上より、やはり同じ紋章のある1本の巻物と、6つの小さなクリスタルを取り、リンクに手渡しました。

「リンク、それは偉大なる王が、きたるべき時のために用意しておいたものを、私の一族が代々伝えてきたものじゃ。古代の文字で書き記してあるので今では誰も読めぬが、紋章を持つそなたなら、読むこともできよう。それにはライフオースを完全なものとする鍵が隠されているという。さあ、読むがいい」

リンクは半信半疑で、巻物に目を通しました。するとどうでしょう。今まで見たこともない文字なのに、まるで文字のほうから語りかけてくるように読むことができるのです。

その巻物には、こんなことが書かれてありました。

『後世のトライフォースを操るものよ。そなたにトライフォースの秘密を伝えよう。トライフォースには、3枚の種類がある。すなわち“力”、“知恵”、そして“勇気”。この3枚のトライフォースを合わせた時、トライフォースはその最大限の力を発揮するのだ。』

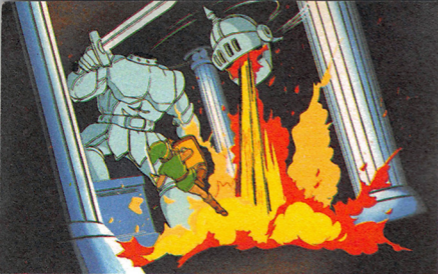
3枚のうち、“力”と“知恵”の2枚は王国に残すから受け取るがよい。しかし“勇気”のトライフォースは理由あって私が隠した。

トライフォースは誰でも使えるというわけではない。悪しき心を持たぬしっかりとした人格も必要だが、生まれながらの特殊な素質も必要なのだ。残念ながら私の生きている間に、そのような人物を見つけることはできなかった』



『それで私はハイラル全土に魔法をかけることにしたのだ。
素質を持った人間が道を誤らずに育ち、さまざまな経験を
積み、ある年齢に達した時、紋章が現れるようになる。

しかし、もしそれまでに、他の誰かがトライフォースを
使えばどうなるだろうか。使い方を誤れば、さまざまな悪
を産み出す』



『“^{ゆうき}勇氣”のト
ライフォース
は、ハイラル
で一番^{いちばん}大きい
島の“^{デス・バル}死の谷”
にある大神殿
に隠してある。
しかし、そこ
に入るには、

まずハイラルにある6つの神殿で、守護神と戦い“^{けっかい}結界”
を解かねばならぬ。これらの守護神は、私が神殿に外敵が
侵入するのを防ぐために作ったものだ。そして守護神を倒
したら、その奥の石像の額にクリスタルをはめこむのだ。
6つの神殿のすべての石像にクリスタルをはめ終わった時
“^{デス・バル}死の谷”に張られた“^{けっかい}結界”は解け、大神殿に入ることが
できるようになる。そこでそなたは、最後の守護神と戦
うことになる。その守護神を倒してはじめて、トライフォ
ースを手にすることができるのだ。

おそれることなかれ、そなたならきっとトライフォースを
得ることができよう。そしてハイラルの希望の光となるこ
とを願う』

まきしのよお
巻物を読み終わり、ゆっくりと顔を上げるリンクにイン
バは嘆願した。

「初代ゼルダ姫にかけられた魔法も、トライフォースを使
えばきっと解けるはずじゃ。

リンク、お願いじゃ。トライフォースを完全なものにし、
姫を救っておくれ。そして、平和なハイラルを取り戻して
おくれ」

リンクは無言でうなず
くと、祭壇のほうを一目
見て部屋を後にしました。

そしてリンクは一人旅
立っていきました。左手
にマジカルソード、右手
にはマジカルシールドを
持って。

いっぽうそのころ、ガ
ノンの手下たちは魔界よ
り新たな仲間を呼び寄せ、
ガノン復活にむけて動き
はじめようとしていたの
です……。





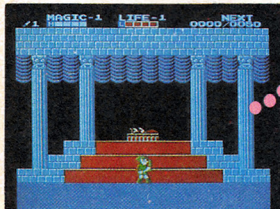


こうだい
広大な
ハイラルが
「冒険」の舞台だ
ほうけん ぶたい

ハイラルの土地のどこ
かにある6つの神殿。各
所に潜むガノンの手下た
ちと戦い、経験を積み、
あちこちの町に立ち寄り
ながら情報を聞き、それ
を見つけねばなりません。
そして、「死の谷」の大神
殿で、守護神と戦いぬき、
"勇気"のトライフォース
を手に入れる——それが
リンクの使命です。

とち
ハイラルの土地へ、

ふたた たび だ
リンクは再び旅立った



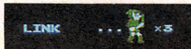
おうこく きた しらない
王国・北の城内

ここは北の城。いよ
いよリンクの冒険が始
まろうとしているんだ。
祭壇の上には、ゼルダ姫
が静かに眠り続けている。

いのち あた
●リンクの命は3つ与えられている

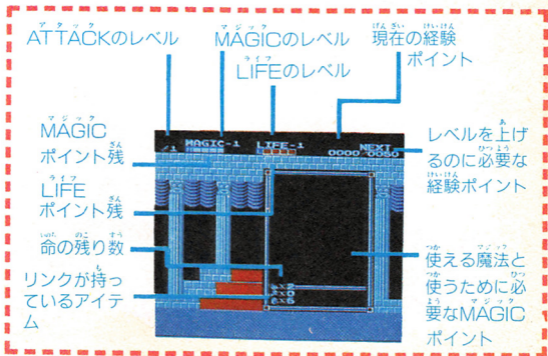
はじ
始まろうとする冒険のために、
リンクには3つの命が与えられた。
いのち あた
LIFEがなくなったり、水の中など
ライフ ミず なか
に落ちてしまうと、この命が1つ
お
減る。1つ1つを大切に戦うよう
たいせつ たたか
にしなければいけないぞ。

いのち
命がなくなる
とオシマイだ



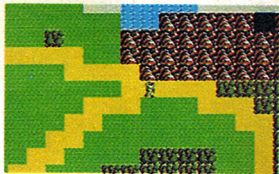
●城を出る前にリンクのステータスを見てみよう

リンクは3つの力の要素（ATTACK・MAGIC・LIFE）を持っていて、それらの状態は画面上部に表示されている。レベルはその力に対するリンクの能力で、ポイント残は、その力をあとどれだけ使えるかを示しているんだ。STARTボタンを押すと、サブ画面が呼びだせ、使える魔法や持ち物が確認できるよ。



●^{まち}町・^{もり}森・^{やま}山……^{ちけい}ハイラルにはさまざまな地形が

自然^{しぜん}豊かな^{ゆた}ハイラルの
土地^{とち}は、^{やま}山や^{もり}森、^{かわ}川や^{そう}草
原^{げん}などいろいろな^{ちけい}地形で^{こう}構
成^{せい}されている。^{かわ}川などの
水^{みず}の上^{うえ}や、^{やま}山のような^{けわ}険



しい^{ちけい}地形の^いところ^{がい}以外なら、リ
ンク^{いどう}はどこでも移動できるぞ。
^{また}町^{どう}や^{みち}洞^{みち}く^{おおいわ}つ、^{おおいわ}道を^{おおいわ}ふ^{おおいわ}さ^{おおいわ}ぐ^{おおいわ}大^{おおいわ}岩^{おおいわ}な
ども^み見^みつ^みけ^みら^みれる^みはずだ。

おし^{ちけい}主な^{ちけい}地形^{ちけい}は
した^した^{した}み^み
下^{した}を^み見^みて^みネ



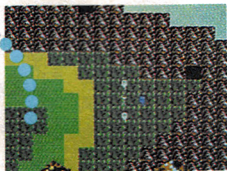
道 ^{みち}		草原 ^{そうげん}		森 ^{もり}	
海 ^{うみ} 川 ^{かわ}		砂漠 ^{さばく}		沼 ^{ぬま}	
山 ^{やま}		墓場 ^{はかば}		はしけ ^{はしけ}	

もと
トライフォースを求めて

——ガノンの手下との遭遇

「おっと！」——ふとしたはずみで、道はずれて、森の中に入ってしまったリンク。その時、敵たちの影が!!

リンクが道からはずれて歩いていると、ガノンの手下たちが狙って近寄ってくる。敵



つよ 強い敵



よわい 弱い敵



たちは上にある2つのシンボルマークで表示されるぞ。そのマークとリンクが重なると、戦闘画面に切りかわり、
 せんとうがめん せんとうがめん せんとうがめん
 戦闘画面——戦い開始だ!

戦いの基本は剣でダメージを与え、盾で攻撃を防ぐこと。相手の大きさや、攻撃してくる高さを見て、うまく行動しよう。



●ふつうのとき

●下を押しているとき



右のそれぞれのポーズのとき、●の高さの攻撃を防ぐことができ、×の高さからだダメージを受けるぞ。



●ジャンプ突き



●下突き

剣士から技を教われば、ジャンプ突きや下突きもできるようになる。

せんとう
戦闘
シーン
での

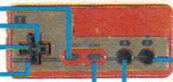
コントローラ操作

ジャンプ中・魔法を使う

ジャンプ突き リンクの移動

盾を下げる/ジャンプ中・下突き

サブ画面呼出し



● 剣をふる

● ジャンプ

てき か けいけんち え
敵に勝ち経験値を得る

バシユッ! みごと

に敵をやっつけたリンク。
はじけ散った敵のあとに、
ポツと数字が浮かんだ。

この数字は、リンクが



敵との戦いで得られた“ポイント”。つまり、どれだけ
戦いの経験を積んだかという数値なんだ。このポイント
を集めることによって、リンクは強くなっていくぞ。

強い敵ほど高いポイントが得られるけれども、その
時のリンクではとうていかなわない敵と戦えば、やら
れる危険も大きい。敵の強さをよく見きわめて戦おう。
ポイントだけにまどわされてはいけないぞ。



● 経験^{けいけん}を積^つむことでリンクは強^{つよ}くなる

ポイントを集め、それが戦闘画面の右上の“NEXT”のポイントに達すると、リンクの3つの要素のうち、1つのレベルを上げられる。このとき、



戦闘画面に上のようなセレクトメニューが表示されるので、十字ボタンで上げたい要素のところに矢印を移動させ、STARTボタンを押し、決定しよう。


ゲームオーバーになるとレベルがもどっちゃうぞ


ゲームオーバーになったり、ゲームを中断すると、3つの要素はそのなかで一番低いものに統一される。これがリンクの本当のレベルなんだ。




● 3つの要素でいろいろなリンクが作られる

リンクの持つ3つの要素は、最高8レベルまで上がる。それを超えて上げると、リンクが1UPするんだ。それぞれのレベルを上げるとどうなるかという……。

ATTACK  このレベルを上げると、1度の攻撃で敵に与えるダメージが大きくなる。

MAGIC  上げるごとに、魔法を使った時のマジックポイントの減る量が変わっていくのだ。

LIFE  リンクの防御力。ダメージを受けた時のライフポイントが減る量が少なくてすむようになるぞ。



マジックとライフのポイントは、そのレベルを上げると回復する。だけど、ポイントの最高値を上げるには、どこかにある器を見つけださなきゃだめだぞ。



でき ちけい がめん でき しゆるい けつてい
 ●敵とあった地形で、画面と敵の種類が決定される



なん しょうがい ぶつ
 何の障害物

もない、平

たんな地形だ。戦うのも、逃
 げるのもラクで、自由に行動
 することができる。

🔴 ヒト (アカ) ボト (アオ)

からだ
 体をふるわせながら動く、ゼリー
 じょう
 状のモンスター。ボトは大きくジ



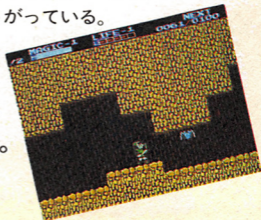
うご
 ャンプして
 くるので注意しよう。

🔵 エーク



くら ところ せいかつ
 暗い所で生活するコウモリ。
 ふだんは木や洞くつの天井
 にぶらさがっている。

た ちけい くら くら
 他の地形に比べて暗く、せま
 くるしい。段があつたり、穴
 だん あな
 があつたりと、地形も複雑だ。





さばく
砂漠

乾燥した地。
そこに適応

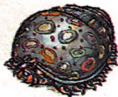
した、昆虫タイプのモンスターが
いる。風が強^{かぜ}く、小^{ちい}さな
岩^{いわ}が飛^とび交^かうところもある。

ゲルドアーム

地面から天に向かっ
て体をのぼす巨大な
虫。頭にダメージを
与えないと倒せない。



ローダー



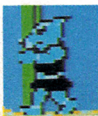
地面をズルズル
とはいずりまわ
る甲虫。生命エ
ネルギーを食べ
る。洞くつの中にも
生息して
いるぞ。



ゴーリア



ブーメランを使
い、リンクを攻撃してくる
小鬼。ブーメ
ランは盾で防
げる。草原や
洞くつにもい
るぞ。





もり 森

こ
だ
木立ちにか
こまれて、

ひかり
光があまりさしこまず、くら
い。
おお
多
くの敵が潜んでいて、木の
う
上から攻撃してくることも。

モリブリン

①
↓
デ
イ
ー
ラ

おも
り
す
こ
おに
主に森に住む小鬼。ヤリを使って、リ
ンクに攻撃をしかけて

くるが動き
は鈍い。



き
う
木の上か
ら糸を垂らして
上下する。青いデ
イ
ー
ラは地面に降り、リン
クを狙ってくるぞ。



②
↑
モ
ー
ビ
ー



じ
う
く
上
空から
す
い
ち
ま
垂直に舞いおりてき
て、リンクを狙う。
せい
め
い
ろ
く
ひ
く
生命力は低いが、動きが速
いので倒しにくいぞ。





ぬま沼

しっちなたいじ
湿地帯で地
めんどろのよ
面が泥のよ

うになっている。リンクの体
が沈んでしまい、歩きにくい。

オクタロック

地上ダコ。ピオンとはね、
口から岩を吐き攻撃し



てくるの
で注意。



ザンラ

ワニの兵士。手に持
ったオノで攻撃。オ
ノは盾では防ぐ
ことはできない。



はかば 墓場

墓場を飛びまわるユー
レイ。十字架を持って
ないと見えないものも。



小高い丘につくられていて、
少し段になっている。広大な
霊園の中心には王の墓もある。

モア



●リンクが倒されれば、ガノンが復活する

「う！ やられた！」——^{けんとう}健闘

のかいなく、リンクが授か^{さず}った
すべての命^{いのち}を失^なくしてしまうと、
ガノンが復活^{ふっかつ}し、ゲームオーバ
ーになってしまう。そうすると、

そのときのポイントは0^{ゼロ}に戻^{もと}り、各^{かく}レベルは、一番低^{いちばんひく}
いものにそろえられ、北^{きた}の城^{しろ}から出直^{でなお}しになるのだ。

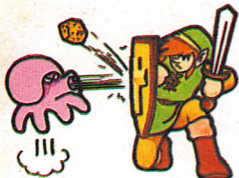
●先^{さき}を急^{いそ}がずに、レベル^{じゅうぶん}を十分^あ上げておこう

ガノンが復活^{ふっかつ}してしまうと、ハイラルの地^ちはますます
荒^あれてしまう。そうならないためにも、注意^{ちゅうい}深く行^{こう}
動^{どう}しなくてははいけないぞ。キミの腕^{うで}では、絶対^{ぜったい}この先^{さき}
の敵^{てき}にかないそうにないと思^{おも}ったら、もうひとつレベ
ル^あを上げるようにガンバってみよう。

目的^{もくてき}である神殿^{しんでん}や、まだ行^いったこと
のない土地^{とち}に早^{はや}く行^いきたい気持^{きもち}ちはわ
かるけど、そこはグツとこらえること。



● 敵の動きをよくつかんで、攻撃を防ごう



それでもやはり、少しずつ
 強い敵と戦っていかなきゃ冒
 険は進まない。強い敵たちは
 体当たりだけでなく、いろい
 ろな物をつかって攻撃してく

ろぞ。それを盾を使ってうまく受けて、スキができた
 ところで敵を攻撃しよう。敵の動きをつかむのが勝利



への道だ。

盾で受けられないモノには気をつけろ

盾を使って防げないものはうまくかわそう！



チェーンハンマー



オノ



こん棒



ファイアボール



マジック つか
●ここだ！というときには魔法も使わなくてはネ

リンクが冒険を続けていくうちに、
いろいろな魔法を身につけられる（46
P参照）。魔法はリンクの持つポイン
ト内でしか使えないけれど、強い敵だ
なと思ったら、迷わず使ってみよう。



ようせい ライフ かいふく
●妖精はLIFEを回復してくれる

ときおり、敵に交って赤いシンボルが出る。
これに重なると妖精がいて、触れるとリン
クのLIFEを回復してくれるよ。どこかに妖
精の住んでいるところもあるぞ。



どうしてもダメならまた次の日にしよう。

それでもダメッ！ という時は、ム
キになってやらずに、ゲームオーバー
後“SAVE”を選んで終了しよう。持
ち物やレベルがカードに記録される。



セーブ時に3つの要素のレベルは最も低いものに統一されます。



しろ ちか まち っ
 城の近くの町に着く
 みち そ ある
 道に沿って歩いてい
 くと、やがて町が見え
 てきた。「町の人たちに聞
 けば、神殿のことがわか
 るかもしれない。体を休

ませてくれるところもあるだろう」。そう考えたリン
 クは、その町に立ち寄ってみることに
 した。町の中は家が立ちならび、町の
 入口には立て札が立っている。その前
 でBボタンを押せば、町の名がわかる。



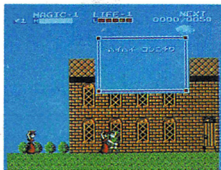
まち はい じ かん ひつよう
 町に入るまでにはちょっと時間が必要だ

リンクが町に向かうと、“WAIT”と
 画面に表示される。この間はディスク
 ドライブが作動中だから、カードを抜
 いたりせず、しばらく待っててネ。



●^{まち}の人^{ひと}たちとの^{かい}話^わは^じ重要^{よう}な^ヒント^ンだ

^{まち}の中^{なか}を^{ある}歩いて^{ひと}いる人^{ひと}たち
と^{かさ}重な^{とき}った^ビ時に、^ヒボタン^ンを
お^おす^ひと^{かい}その^わ人と^か会^い話^わが^でき^る
る^んだ。まち^{まち}の人^{ひと}たちは、^リンク



の^は話^なを^き聞^いて、^いろ^んな^こと
を^こた^えて^くれ^るよ。

な^なか^かには、^じ重要^{よう}な^ヒント^ンを
く^れた^り、^リンク^にた^のみ^ご

と^をし^てく^る人^もい^る。い^ろん^な人^にど^んど^ん話^しか
け^てみ^るこ^とに^しよ^う。

ま^た、人^と重^なつ^てい^ないと
き^にボタン^を
お^おす^と、そ^こに
何^かない^か探^せ
る^んだ。



● リンクを招き入れてくれる家もあるはずだ

人によっては、リンクを家に招き入れてくれる。その人の家に入るときは、後ろについて行ってドアの前に行き、ドアを開けてくれたら、十字ボタンの上を押



たまにドアがはじめから開いている家もある。そこへは自由に出入りできるから、とにかくく入ってみよう。きっと何かがあるはずだ。

マジック おし かくにん
魔法を教してもらったら確認してみよう

まち から マジック おし
 町には必ず魔法を教えてくれる

ひと マジック しゆるい
 人がいる。魔法の種類によっては、

マジック うつわ りょう
 MAGICポイントの器の量や、ある

じょうけん み おし
 条件を満たしてないと、教えてもら

おそ マジック
教わった魔法を

つか
使うには？

せんとう
 戦闘シーンのときや

まち なか セレクト
 町の中でSELECTボ

タンを押すと魔法が使

える。使いたい魔法は、

そのたびにサブ画面に

して選んでおく必要が

ある。右がサブ画面の

表示の説明だ。よく見

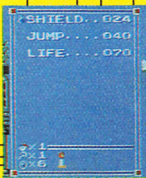
ておこう。

いの のこ すう
 命の残り数

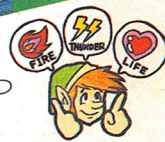
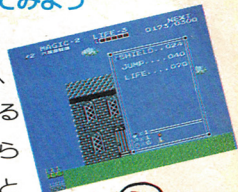
も か か
 持っている鍵の数

のこ
 残りのクリスタル数

魔法の名称



使うのに必要な
 MAGICポイント
 リンクの持っている
 アイテム



えないこと
 もあるけれど、
 各町で必ず1つ
 学べるんだ。

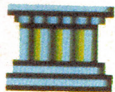


神殿へと突入

町で情報を手に入れ、
リンクはついに神殿へ
やって来た。戦いも重ね、
十分にレベルも上げたし、
いくつかの町でいくつか

魔法も教わった。もしまだレベルも上がってなく、
魔法も何も教わってないようだったら、もう1度ひき
返してきたほうがいいかもしれない。

神殿は、長い間破られることのなか
った聖域。だからそこには、それなり
の強い敵たちがいるはずだ。



神殿の入口に行くにはちょっと時間がかかる

神殿に入るときも、町と同じようにデ
ィスクドライブが作動する。左の画面が
出て切りかわるまで、ちょっと待ってネ。

WAIT

しん でん なか て ごわ て き
● 神殿の中はさらに手強い敵でいっぱいだ

しん でん なか て き おう につく えら しの
 神殿の中の敵たちは、王によって作られ選ばれた者
 たちだ。その強さは並大抵のものではないぞ。

● アイアンナック



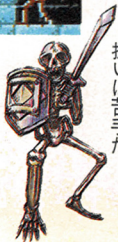
選ばれた鋼の戦士。盾と剣を使いこなす強敵で何種類かいる。



からだ だ
 体からトゲを出す特殊スライム。小さいため、下突きを使うこと。



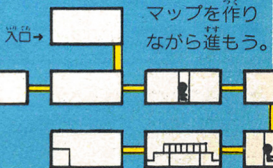
● スタルフォン



ガイコツの戦士で、剣はなんとか使いこなせるが、盾の扱いは苦手だ。

しん でん ふくざつ めい宮
神殿は複雑な迷宮なんだ

しん でん せんとうが
 神殿はいくつかの戦闘画面で構成された迷宮になっている。下の図を参考に、

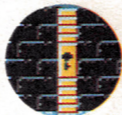


● 神殿の中のアイテムを取り、神像へ

神殿の中には神像のほかに、冒険に必要となるアイテムが隠されている。

守護神を倒すだけでなく、このアイテムを手に入れるのも忘れちゃだめだ。鍵のかかった扉もあるから、鍵も探そう。神殿内で見つけた鍵は、その神殿で使うようにしたほうがいぞ。

主護神との戦いでは、敵の生命力が画面左に表示されるよ。

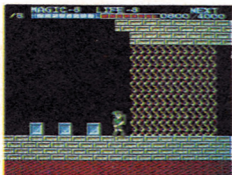


鍵のかかった扉



——そして大神殿へと

そして6つのクリスタルを神像にはめこんだら、いよいよ大神殿へと突入だ。大神殿はリンクの想像をはるかに超えるほどに広い。そして最後の守護神に勝った時、リンクの真の心がためされるんだ！



大神殿の結界をといて中に入れば、その中でゲームオーバーになっても、CONTINUEすれば、大神殿の入口から再スタートだ。ガンバレ!!

大神殿に入る時は、ディスクカードをA面にセットし直さなくてはならない。6つの神殿をクリアせずに行っても、結界にはばまれてムダな時間がかかっちゃうぞ。

第3章

キミの リンクの冒険のための ゲームデータ&マニュアル

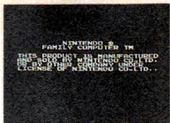
さあ、『リンクの冒険』のお話がわかったら、いよいよキミが冒険をはじめめる番だ。ここからは、そのために必要なことが書かれているぞ。よ〜く読んでネ！

●ゲームを起動させなくっちゃ始まらない



まずはディスクシステムと本体をしっかり正しく接続しよう！電源をONにするとタイトル画面が出る。そうしたらカードのSIDE Aを上にして、ディスクドライブにセットするんだ。タイトル画面が出てこないキミ！もう1度本体とディスクシステム、そしてテレビとの接続を確認だ。それからもう1度やり直してみよう！





“NOW LOADING…”という表示
が画面中央に出たあと、しばらくすると左の画面が出てくる。そして下の
ようなゲームのタイトル画面が出て

くればOK！ もしこの2つの画面が現れずに、“ピー
ピーツ”と音がしたら、異状な事が起きた合図だ。その
時はディスクドライブの赤ランプが消えるのを待ってカードを取り出し、52ページの一覧表を見て必要な
処置をとろう！



“NOW LOADING…”の表示の
あとで、“A,B SIDE ERR.07”と
出たら、カードのA・Bが逆にセット
されているぞ。カードを取り出し確
認して、セットし直そう。また、カー
ドをセットしても表示が変わらな
い時は、もう一度接続を確認しよう。



● 新しいリンクをディスクカードにつくっちゃおう

タイトル画面が出たら、START
ボタンを押すと右のセレクトモードに
切りかわる。新しくゲームをはじめ



ためには、「NAMAE TÔURÔKU」を
選び、左の登録モードに切りかえよう。

ここで十字ボタンとAボタンで下から
文字を選び、名前(8文字まで)を
つければ、新しいリンクが
つくれる。

もし、リンクをつくりかえたく
なったら、「KILL MODE」を選ん



で(右の画面)、つくりかえたいリンクを選べばOK。

セレクトモードで名前登録してあるリンクを選べば
ゲーム開始。各モードではSELE
CTボタンで妖精を動かし、STA
RTボタンで選ぶ。「END」を選
ぶとセレクトモードに戻るぞ。

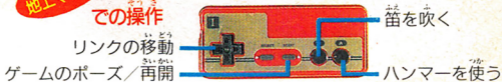


●ゲーム中のコントローラ操作を覚えておこう

『リンクの冒険』では、その画面モードによってコントローラ操作が違^{ちが}う。それをまとめたのが下の表だ。実際にリンクをコントロールしてみ^みて覚えよう！

地上マップ

での操作



ジャンプ中・ジャンプ突き

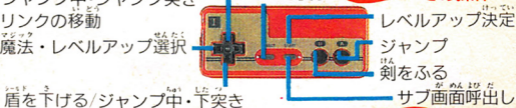
リンクの移動

魔法・レベルアップ選択

魔法を使う

戦闘シーン

での操作



盾を下げる/ジャンプ中・下突き

切

での操作



※そのほかのコントロールは戦闘シーンと同じ

サブ画面が表示されているとき、コントローラIIのAボタンと十字ボタンの上を同時に押すと、ゲームを中止できます。

ジャンプ突き及び下突きは、剣士から技を教わらないと使えません。ゲーム中断時に3つの要素のレベルは最も低いものに統一されます。

法のポイント消費量、そして効用をよく考えて使おう。
場合によっては、魔法を使わないと、先へ進めないこ
ともある。魔法は画面が切りかわるまで有効だよ。

ファイア FIRE

この魔法を使うと、
③ボタンで剣をぶ
ると同時に、ファイアボールが投げ
られる。ただし敵の中には効き
目のないスゴいやつもいるんだ。



スベル SPELL

不思議な呪文
を唱える魔法
だ。どんな効
果があるかはわからない。
敵によっては、恐しさに震
えあがるともいう。



リフレックス REFLEX

盾で受けられな
かったものを受
けとめたり、神
殿の中にいる魔法使いたち
の放つ魔法をはね返すこと
ができるようになるんだ。



サンダー THUNDER

最強の魔法で、
画面上の特定の
敵全てに、ダメ
ージを与えることができる。
ただし、使いこなすため
には、リンクが強くなくては



ぶん残っているかを自安にして、魔法の使いかたを考えてみよう。

●アイテムはトライフォースへの道を切り開く

6つの神殿や、いくつかの洞くつの中などでは、いろいろなアイテムが手に入る。ここでは神殿などに隠されている特殊アイテム(49P➡)と、そのほかのアイテム(48P↓)を紹介している。49Pのアイテムは、戦闘シーンでのサブ画面に表示される。アイテムは剣で突きさせば、手に入れることができるよ。

マジック のつぼ		リンクのMAGICポイントが回復する。 赤と青の2つがあり、回復力が異なる。	
宝袋		リンクの経験ポイントがアップするボーナスだ。敵から出たりもするぞ。	
ハートの うつわ		LIFEポイントの器が1つ増え、LIFEが回復する。生命力が高くなるわけだ。	
マジックの うつわ		MAGICポイントの器が1つ増え、回復する。ポイントの最大値が16増えるんだ。	
人形		リンクによく似た人形だ。これを取ると、リンクの命の数が1つ増えるぞ。	

ローソク



これを取ると、今まで暗やみで見えなかつたところが明るくなる。



ハンマー



地上マップで、岩を壊したり、木を切ったりできる。(A)ボタンで使うんだ。



聖なるグローブ



神殿の中のブロックを、剣をふることで、つきくずせるようになる。



イカダ



これを取ると、はしけから海を渡れる。海の向こうには何があるのだろうか？



聖なるブーツ



不思議な羽が生えている。言い伝えでは、これをはくと神様に近づけるといえる？



笛



ハイラルに伝わる不思議な音色を奏でる。その音は、古き力を呼び起こすという。



マジカルキー



鍵のかかった扉をいくつでも開けることができる魔法のキーなんだ。



十字架



秘められたその力で、ふだんは見ることのできなかった敵の姿が見える。





ちゅう い じ こう

ほしい注意事項

ディスクカードの中なかには、キミがいままでプレイしてきたゲームデータをはじめ、イロんなモノがつまってる！ とってもデリケートだけど、キミが注意ちゅういをよく守まもって大切たいせつに扱あつかえばととっても長ながモチするゾ。

ディスクカードは大切たいせつに取り扱とあつかおう

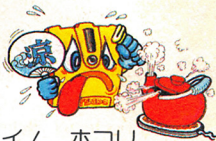


● ディスクカードの窓まどから見える茶色ちやいろの磁気じきフィルム部分ぶぶんには、絶対ぜったいに指ゆびなどで直接ちやくせつ触ふれないで！ それから、そこを汚よごしたり傷きずつけたりしないようにも気きをつけよう。

● 湿気しっけや暑さあつにはとっても弱い。風かぜ通しとおのよい涼しい場所すずに保管ほかんしよう。



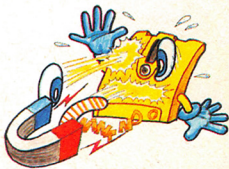
● ゴミゴミしたところはだい大キライ！ ホコリはディスクカードのたいてき大敵なのだ。



● 磁石じしよくを近づけると、データちかが消えちゃうぞ。テレビ、ラジオなどもじりよく磁力があるから、近づけないでね。



● 踏ふんづけたりするのはもつてのほか。いつもプラスチックのケースなかに入れておくように！



ディスクドライブの赤ランプあかがついている時は、EJECTときボタンいを押したり、本体ほんたいの電源でんげんやRESETリセットスイッチてに手を触れちゃダメ。大きな衝激おおいも与えないように注意ちゅういしようね。

ディスクシステムが

せいじょう さ どう

正常に作動しなくなったときには…



ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異状を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
ディスク セット ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう1度セットしなおそう。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
A,B SIDE ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR.20~40	ファミコン本体とディスクシステム、カードを買ったお店に持って行って、相談しよう。

 DISK CARD

THE LEGEND OF ZELDA 2

火の鳥の冒険™

1987年1月31日 初版 1987年2月15日 2版

発行 任天堂株式会社
〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地

編集 株式会社徳間書店
〒105 東京都港区新橋4-10-1

印刷 大日本印刷株式会社

禁無断転載

AUDIO VISUAL and PROGRAMED © 1987 Nintendo
MANUAL © 1987 Nintendo and TOKUMA SHOTEN



T4902370500462